



GUIDE DU RÉALISATEUR DE COURT MÉTRAGE DE FICTION



Conception : Mathias Chassagneux

(Version du 10/12/2002)



ASSOCIATION
Sœurs Lumière
Mathias Chassagneux
39. rue Clément Michut
69100 Villeurbanne
mcicare@wanadoo.fr
www.soeurslumiere.fr.fm

INTRODUCTION

Vous vous êtes toujours demandé comment on s’y prenait pour réaliser un court métrage en format cinéma ou vidéo ?

Voici un petit récapitulatif illustré des étapes qui vous permettront de mieux comprendre comment on passe du « film de vacances » au « film d’auteur » !

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
SOMMAIRE	2
L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO	5
1. Le synopsis	5
2. La continuité	5
3. La continuité dialoguée	6
4. Les relectures	6
5. Les corrections	6
6. L'orthographe et la grammaire	6
LE DÉCOUPAGE ET LE STORY-BOARD	7
1. Le découpage	7
2. Le storyboard	8
3. Les dernières retouches	9
4. La numérotation des plans	9
LE DÉPOUILLEMENT	10
1. Le dépouillement	10
2. Le regroupement des accessoires et la mise en place des décors	11
LE MINUTAGE ET LE PLAN DE TOURNAGE	12
1. Le minutage	12
a. Le chronométrage	12
b. Le respect des durées standard TV	12
2. Le plan de tournage, la continuité et le plan de travail	13
a. Le choix des dates de tournage	13
b. L'organisation du tournage	13
c. Le calcul du temps de tournage	13
d. Le plan de tournage	13
e. La continuité	14
f. Le plan de travail	14
g. La feuille de service	14

LE BUDGET	15
La composition du budget	15
1. Le prix de la pellicule et de son développement	15
2. La location des costumes, des décors et des accessoires	15
3. Le salaire des acteurs, des figurants, et des techniciens	15
4. Les frais de régie	15
5. La location du matériel de tournage	15
6. Le montage et le mixage	15
7. Le tirage d'une copie d'exploitation	15
8. Les frais de production	16
LE FINANCEMENT	17
1. Le temps consacré à la recherche de financement	17
2. Le gonflage du budget	17
3. La mise en place des dossiers	17
LA PRÉPARATION DU TOURNAGE	18
1. Le casting	18
2. Le repérage des lieux	18
3. Les autorisations de tournage	18
LE TOURNAGE	19
1. Les répétitions	19
2. Le respect de l'emploi du temps	19
3. La prévision d'un éclairage suffisant	20
4. Les photographies de plateau	20
LE MONTAGE	21
1. Le dérushage	21
2. Le rapport son	22
3. Le plan de montage	23
4. Le montage	23
5. Les raccords	24
6. Les effets	25
7. Les options de montage	25
LE MIXAGE	27
1. L'ajout de sons	27
2. Le plan de mixage	27
3. Le mixage	28
4. La masterisation	28
TIRAGE DE LA PREMIÈRE COPIE : « LA COPIE ZÉRO »	29
1. L'EDL	29
2. Le montage négatif	30
3. L'étalonnage	30
4. Le tirage de la copie-zéro	30

LA DIFFUSION	31
1. Le dossier de presse	31
2. L'inscription du film aux concours	32
3. La diffusion en salles	33
4. La diffusion TV	33
5. Le réseau de diffusion	33
COMBIEN GAGNE-T-ON?	34
1. Le remboursement des frais engagés	34
2. Les prix obtenus	34
3. Conclusion	34
LES TERMES TECHNIQUES	36
LES MÉTIERS DU CINÉMA	42

★ ÉTAPE 1 ★

L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO

1. Le synopsis

A partir d'une simple idée de départ, le [scénariste](#) et/ou le [réalisateur](#) imagine brièvement une histoire. Si l'histoire est tirée d'un livre, on recourt à un [adaptateur](#). On écrit d'abord un synopsis de quelques lignes, c'est-à-dire un bref résumé de ce que sera le film (c'est l'ossature). C'est sur ce petit texte que va reposer le scénario. Il faudra veiller à ne pas s'éloigner du contenu du synopsis lors de l'écriture des séquences, au risque de rendre le film incompréhensible!

🟡 Exemple : le synopsis de « Sœurs Lumière », court métrage de 12 minutes 🟡

On est au soir du 17 mars 1895. Une calèche provenant de la Ciotat dépose dans la cour de la demeure lyonnaise d'Antoine LUMIÈRE trois jeunes filles accompagnées par Antoine lui-même. Les deux frères Auguste et Louis les attendent impatiemment sur les marches du perron. Qu'escomptent-ils de la présence de leur sœur Sonya, de celle de leur cousine Betty et de celle d'Amélie la camériste ? Serait-ce de leur vivacité et de leur finesse dont ont besoin Louis et Auguste pour mettre au point leur invention ?

Au cours de la projection du Premier film reconstitué pour la circonstance, qui présente un couple - le premier de l'histoire du Cinéma - le regard clairvoyant d'une des jeunes filles semble anticiper tout l'avenir du Cinéma, en gestation déjà chez quelques peintres du mouvement, comme DEGAS ou MANET.

La visite se clôt deux jours plus tard, le 19 mars 1895, sur la Sortie des usines LUMIÈRE à laquelle assistent nos trois visiteuses. Un peu plus tard, dans la cour déserte de la demeure, une calèche aux rideaux tirés s'ébranle lourdement : le Cinéma a désormais une Histoire.

2. La continuité

En s'aidant du synopsis, le [scénariste](#) compose des séquences, au sein desquelles il va développer des actions, créer des personnages, et inventer des lieux.

Une **séquence** correspond à un acte au théâtre : unité de temps et de lieu. En plus d'un titre résumant l'action, on précisera dans le scénario au début de chaque séquence, s'il s'agit d'une scène qui se situe en Interieur (INT), en Extérieur (EXT), de Jour (JOUR) ou de Nuit (NUIT).

IMPORTANT : On doit toujours avoir à l'esprit qu'un scénario, à l'inverse d'un roman, consiste à décrire des faits et actions, et non pas des sentiments !!!!!

● Exemple : la séquence I de « [Sœurs Lumière](#) » ●

SÉQUENCE I

Église de la Ciotat. INT. JOUR

L'intérieur est sombre. Des chuchotements. Musique d'orgue en fond sonore. En plan serré, un homme âgé mouche des cierges placés sur un autel. En Contre-champ, deux jeunes filles (Sonya et Betty), la première un peu plus âgée, se dirigent vers la grande porte en passant derrière les chandeliers. Quand elles arrivent au niveau de la porte, celle-ci s'ouvre en grand, les inondant de lumière.

Fondu au blanc. Des cris de mouettes en fond sonore.

Le titre du film apparaît en gros caractères, au centre de l'écran :

SŒURS LUMIÈRE

Bruit de calèche qui s'ébranle, tirée par des chevaux qui accélèrent peu à peu le pas. Progressivement, le bruit de la calèche se trouve mixé avec un son de projecteur de cinéma.

3. La continuité dialoguée

Une fois que l'on détient la trame principale du scénario et que l'on a bien développé ses idées, on confie le scénario au [dialoguiste](#) qui ajoute les dialogues. Il est à noter que le métier de [dialoguiste](#) est peu courant de nos jours, et c'est souvent le [scénariste](#), voire le [réalisateur](#), qui a la tâche de concevoir intégralement le scénario. C'est ce que l'on nomme la continuité dialoguée, ou le scénario final.

● Exemple : extrait de la séquence II de « [Sœurs Lumière](#) » ●

[...]

Gros plan du visage d'Auguste, qui prend soudain un air diabolique.

Auguste. Hou ! Hou ! Je vous fais peur, ma belle cousine, ma jolie Betty !

Contre-champ.

Auguste. Je suis Auguste le Magicien, le roi des Lumières. Je viens vous emporter ce soir, dans mon manoir !

Sur ces mots, il la prend dans ses bras et grimpe quatre à quatre l'escalier du perron.

4. Les relectures

On procède ensuite à plusieurs relectures en groupe ([scénariste](#), [dialoguiste](#), [adaptateur](#), [réalisateur](#)...) et l'on essaie d'agencer du mieux que l'on peut les séquences du film, quitte à en changer l'ordre, afin de ménager le suspense, donner du rythme, éviter les temps morts, ou tout simplement faciliter la compréhension de l'histoire...

5. Les corrections

A ce moment, on fait lire le scénario à des personnes compétentes de son entourage, afin que celles-ci puissent déceler les « trous de scénario », « dialogues creux » et autres lacunes. On doit avoir à l'idée que l'histoire que l'on raconte se doit d'être extrêmement claire, car lors de la mise en images, il sera très difficile de montrer tout ce que l'on a voulu exprimer dans le scénario. L'ajout d'une [voix-off](#) est toujours possible, mais, mal employée, elle risquerait d'alourdir considérablement l'action du film !

6. L'orthographe et la grammaire

Le dernier point consiste à éliminer toutes les fautes d'orthographe et de grammaire du [script](#), souvent très pénalisantes lors de l'étape de la recherche de financement!

Consulter des exemples de découpages sur notre site :

["Sœurs Lumière"](#)

["A Bus Pas"](#)

★ ÉTAPE 2 ★

LE DÉCOUPAGE ET LE STORY-BOARD

1. Le découpage

Le [réalisateur](#), parfois aidé du [chef-opérateur](#), reprend le scénario séquence par séquence en imaginant où sera placée la caméra et quel sera son mouvement pour chaque plan (ex: plan large, gros plan, travelling avant, zoom avant, panoramique, etc.). Tout cela est décrit en termes techniques dans le découpage.

Il faut éviter d'abuser des [mouvements de caméra](#) et autres effets de ralenti : cela risque de fatiguer le public et de rendre l'action incompréhensible (Cf.:les séquences de combat du « Pacte des Loups » et de « Vidocq » bourrées de ralentis et/ou d'une succession de très gros plans en mouvement. Le résultat est que le spectateur, complètement égaré, perd aussitôt le fil de l'action et attend impatiemment la fin du combat pour savoir qui a gagné!).

● Exemple : extrait du découpage technique de la séquence I de « [Sœurs Lumière](#) » ●

SÉQUENCE I :

Église de la Ciotat. INT. JOUR

1/ Noir

a/ Noir continu

SON : Chuchotements. Musique d'orgue en fond sonore.

b/ Titre

Au centre de l'écran, apparaît :

« 17 mars 1895 »

· SON : idem (1a)

2/ Série de plans de H

a/ Fondu -> Gros plan homme âgé (H)

Intérieur sombre. Les couleurs dominantes sont : jaune et noir (camaïeu en jaune). L'homme porte des lunettes ?

Petit à petit, apparaît un homme âgé. Des lumières scintillantes illuminent son visage.

· SON : idem (1a)

Intérieur sombre (idem (1b)).

b/ Plan moyen de H

L'homme allume des cierges placés sur un autel dans l'église. Son visage est auréolé d'une lumière éclatante provenant d'un orifice situé derrière lui (vitrail ?)

· SON : bruits de chaises et chuchotements venant de la droite, qui se rapprochent.

3/ Plan moyen de S et B + pano. G->D

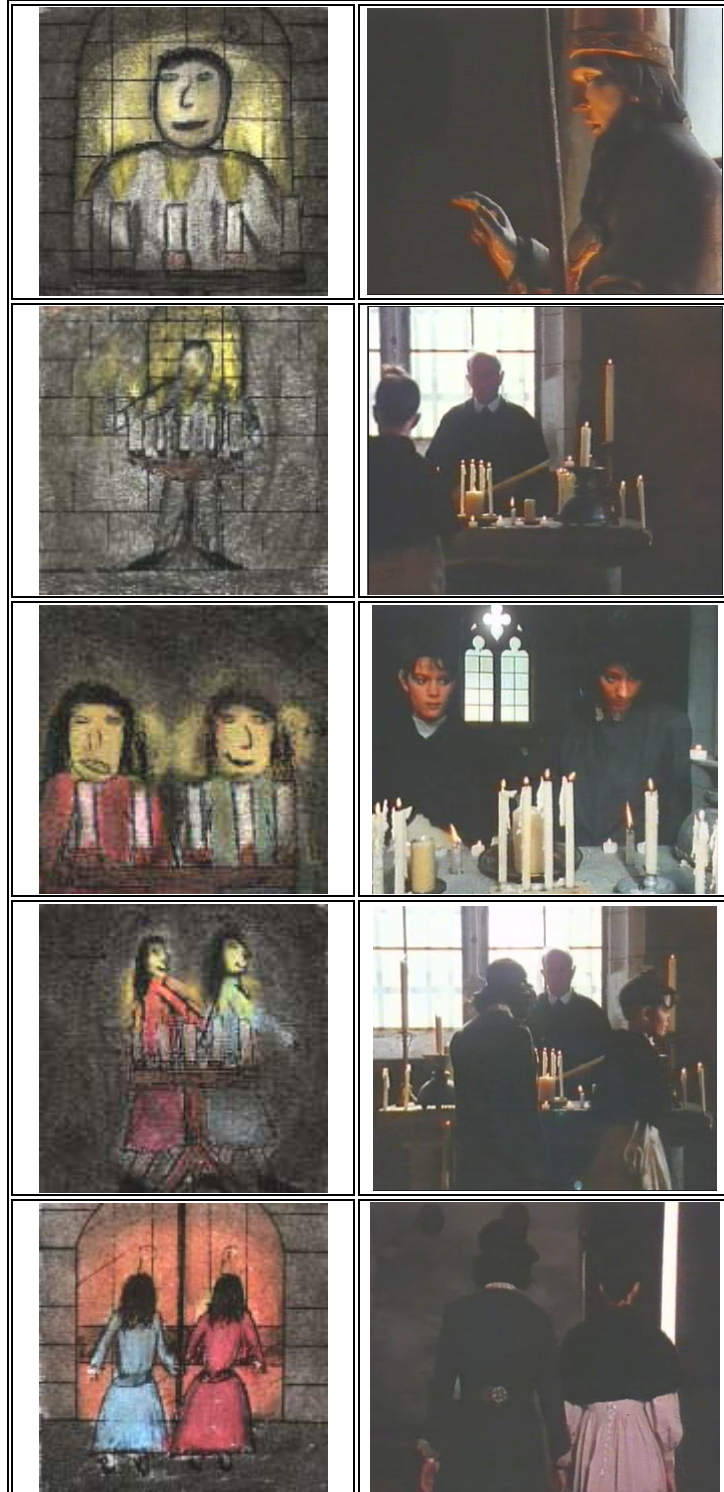
Sonya et Betty sont assises de dos sur un banc au fond de l'église. Elles se lèvent et se dirigent vers H.

· SON : idem (1a) + bruits de pas

2. Le storyboard

Le [scénarimagier ou storyboarder](#) fait ensuite un petit croquis pour chaque [plan](#), s'aidant de flèches pour représenter les mouvements de caméra.

- Nous nous sommes amusés à mettre en parallèle ci-dessous les images du story-board de la séquence I de « [Sœurs Lumière](#) » avec celles du film (au montage, cette séquence s'est retrouvée être la séquence II !) ●





3. Les dernières retouches

A partir des croquis, le [réalisateur](#) s'assure qu'il n'y a pas de plans inutiles, qu'il n'hésitera pas à supprimer ou à remplacer. On peut aussi déceler un manque de rythme ou un mauvais enchaînement de plans.

4. La numérotation des plans

Le [réalisateur](#) numérote enfin tous les plans, séquence par séquence.

C'est à partir de ces numéros que la [scripte](#) pourra s'assurer que l'on n'a oublié aucun plan lors du tournage, et que l'on pourra très vite retrouver un plan lors du montage.

Ce sont d'ailleurs ces numéros qui figurent sur le [clap](#), qui est filmé à chaque début de plan.

Consulter des exemples de découpages sur notre site :

["Sœurs Lumière"](#)

["A Bus Pas"](#)

★ ÉTAPE 3 ★

LE DÉPOUILLEMENT

1. Le dépouillement

Le [réalisateur](#) reprend le [découpage](#) et note pour chaque plan tous les décors, costumes, accessoires, cascades, [machinerie](#) (chariot de travelling, grue), et personnes ([acteurs](#) et techniciens) dont il aura besoin sur le tournage. Le plus simple et le plus lisible consiste à mettre en place des tableaux.

🟡 Exemple du dépouillement de la séquence 1 de « [Sœurs Lumière](#) » 🟡

MIRIBEL		EGLISE		SŒURS LUMIÈRE I	
				INT JOUR	
ACTION		Sonya et Betty sortent de l'église de la Ciotat.		Equipe : N°1	
ROLES HOMME AGE SONYA BETTY		FIGURANTS/SILHOUETTES à choisir parmi équipe de réalisation (?)		VEHICULES	
		DECORATION/ACCESSOIRES Cierges, chandeliers, autel (d'église), bancs.			
COSTUMES costumes de "voyage" pour Sonya et Betty.				MAQUILL./COIFFURE Chignons façon 1895, perruques ?	
MISE EN SCENE L'homme âgé est placé devant un vitrail (au niveau de sa tête).		CASCADES/REGLAGES		IMAGE Canaïeu en jume Intérieur sombre. Reflet des bougies sur visage de H. Génériques (date + titre)	
				MATÉRIEL SPECIAL Travelling porté (voire chariot ?)	
ARMES (SPECIAL)		DIVERS Apporter projecteur suffisamment puissant pour surexposer l'image au moment de l'ouverture des portes.		MACHINERIE Installation des rails (pour travelling) ?	
REGIE Demande autorisation de tournage dans l'église de Miribel (enterrement ?). Sinon, repli sur église Monique Clément. S'assurer qu'il y ait courant électrique suffisant.		EFFETS SPECIAUX Lumière scintillante.			

Dépouillement. Page 2

2. Le regroupement des accessoires et la mise en place des décors

[L'accessoiriste de plateau](#), le [chef décorateur](#), le [chef électricien](#), le [chef machiniste](#), la [costumière](#) et le [maître d'armes](#) s'assurent qu'ils disposent de tous les accessoires, costumes et décors prévus dans le dépouillement. Si ce n'est pas le cas, on tente de trouver des solutions en réduisant au minimum l'emploi de décors et les mouvements de caméra. Pour ce qui est des costumes ou armes, la [costumière](#) peut assez facilement s'en faire prêter par un théâtre, ou les louer pas trop cher à des studios TV (France 3 Région).

★ ÉTAPE 4 ★

LE MINUTAGE ET LE PLAN DE TOURNAGE

1. Le minutage

a. Le chronométrage

Le répétiteur reprend chaque plan prévu dans le découpage technique et demande aux acteurs de jouer l'action. Il chronomètre le tout.

b. Le respect des durées standard TV

Si la durée cumulée dépasse les 10 ou 15 minutes, il est conseillé de revoir l'ensemble et de supprimer quelques actions ou dialogues superflus. En effet, plus le film est long, plus il sera difficile de le diffuser. Par exemple, pour passer en première partie de long métrage en sortie nationale, un court-métrage ne devra pas excéder cinq ou six minutes! Il en va de même pour les diffusions TV...

Il est aussi bon de savoir que la durée standard d'une émission de télévision correspond à un multiple de 52 minutes (+8 minutes de publicité). Donc, pour qu'un court métrage soit facilement programmable, il devra durer environ 4, 7, 13, 26 ou 52 minutes.

🕒 Exemple de minutage :

PLANNIN	n°	Pg.	MIN.	EFFET	DECORS	ACTION
27/10/94	I)	S : 3	2a : 10''	INT jour	Eglise de la Ciotat	Un homme âgé allume des cierges. Sonya et Betty sortent de l'église.
		D : 3	2b : 11''		=> Eglise de Miribel	
7h30 à			3 : 11''			
13h			4 : 20''			
			5 : 10''	IDEM		
			6 : 10''			
			7 : 10''			

On a regroupé ici, le minutage et le plan de tournage.

2. Le plan de tournage, la continuité et le plan de travail

a. Le choix des dates de tournage

Le [réalisateur](#), associé au [producteur](#), fixent les dates de tournage qui correspondent aux disponibilités de toute l'équipe (il y a souvent plus de 50 personnes à contacter!) , ce qui est parfois (voire toujours!) un vrai casse-tête!

b. L'organisation du tournage

Le [réalisateur](#) (ou son assistant) regroupe tous les plans qui se tourneront dans les mêmes lieux, et, à l'aide du [minutage](#), calcule la durée du film pour chaque lieu.

c. Le calcul du temps de tournage

Partant du principe que l'on tourne en moyenne 2 à 3 minutes utiles chaque jour (images qui figureront sur le montage final), on calcule le nombre de jours nécessaires pour le tournage.

d. Le plan de tournage

A partir de l'[étape 3](#) (le dépouillement), un emploi du temps est élaboré (appelé plan de tournage), sur lequel est indiqué le jour et l'heure où l'on a prévu de tourner chaque plan. Il faut, si possible, regrouper tous les plans d'un même lieu pour gagner du temps. De plus, on doit tenir compte du temps d'installation du matériel par le [machiniste](#) et de la mise en place de l'éclairage par le [chef électricien](#) : cela peut demander plusieurs heures pour un plan complexe! Il faut aussi prévoir le temps nécessaire pour le maquillage et l'habillement des comédiens...

● Extrait du plan de tournage de « [Sœurs Lumière](#) » :

	LUNDI 24/10	MARDI 25/10	MERCREDI 26/10
MATIN	<p>7h30 -> 13h</p> <p>SEQUENCE III :</p> <p>Jardin d'Hiver</p> <p>* Le jardin d'hiver du château LUMIERE</p> <p>* Salle d'exposition du rez-de-chaussée (adjacente au jardin d'hiver).</p>	<p>7h30 -> 10h</p> <p>SEQUENCE IX :</p> <p>Sortie d'usines</p> <p>* Porche du Château LUMIERE</p> <p>10h00 -> 13h</p> <p>SEQUENCE V :</p> <p>Usine des Frères LUMIERE</p> <p>Salle d'exposition centrale (derrière la réception), au rez-de-chaussée.</p>	<p>8h -> 13h</p> <p>SEQUENCE IV :</p> <p>Cabinet de travail d'Auguste.</p> <p>* Monique CLEMENT ?</p> <p>Salle d'exposition centrale (derrière la réception), au rez-de-chaussée.</p>
APRES-MIDI	<p>14h -> 18h</p> <p>SEQUENCE VII :</p> <p>Les marionnettes.</p> <p>* Escalier menant à la chambre bleue.</p> <p>* Salle à manger au 1er étage.</p> <p>SEQUENCE VI :</p> <p>chambre bleue.</p> <p>* Cour</p> <p>* Parc du château LUMIERE</p> <p>* chambre bleue</p>	<p>13h -> 20h</p> <p>SEQUENCE III :</p> <p>Jardin d'Hiver</p> <p>* le jardin d'hiver du château LUMIERE</p> <p>* Salle d'exposition du rez-de-chaussée (adjacente au jardin d'hiver).</p>	<p>14h -> 20h</p> <p>SEQUENCE VIII :</p> <p>Salon de musique.</p> <p>* Monique CLEMENT ?</p> <p>Salle d'exposition du rez-de-chaussée (adjacente au jardin d'hiver).</p>

e. La continuité

Une fois que le dépouillement est terminé, on peut effectuer la « continuité » : on inscrit sur une même feuille toutes les séquences chronologiquement (en fonction du plan de tournage) en indiquant pour chaque séquence l'effet, le jour, le décor, le résumé, les rôles, les figurants, le minutage (le temps que dure la scène jouée) et le temps de tournage et d'installation du matériel pour chaque scène.

Elle va servir de colonne vertébrale de la narration du film. La continuité sert à retrouver une séquence, à effectuer des changements de jours ou de lieux, ou à éviter les faux raccords...

f. Le plan de travail

C'est l'outil primordial pour un bon déroulement du tournage. Il s'effectue à partir du dépouillement et de la continuité. Il faut, sur une même feuille, arranger les journées de tournage en fonction des décors, des effets (Intérieur ou Extérieur / Jour ou Nuit), des comédiens, ainsi que des axes de prise de vue. On doit regrouper au maximum les journées de tournage avec les mêmes décors, les mêmes effets, les mêmes comédiens et les mêmes axes de prises de vues. Ainsi lors du tournage on gagnera un temps appréciable (on ne sera pas obligé d'effectuer des allers-retours d'un décor à l'autre...), et on économisera de l'argent !

NB : selon la législation française, il faut faire une pause de 12 h entre les jours de tournage, et le week-end ne compte pas comme une pause.

Conseils : on aura intérêt à placer les heures de nuit en début de semaine afin d'avoir une équipe « fraîche ». Il faut aussi savoir à quelle heure se couche le soleil (voir l'éphéméride), pour prévoir jusqu'à quelle heure on peut tourner sans éclairage artificiel.

g. La feuille de service

Afin d'éviter tout problème de communication, on utilisera une « feuille de service ». Elle s'établit avant le tournage et se distribue à l'équipe technique et aux comédiens pendant le tournage. Cette feuille indique le programme de tournage du lendemain. Elle est nominative et est distribuée à chaque personne la veille d'une journée de tournage. Elle contient les heures de convocation pour les techniciens et les comédiens.

★ ÉTAPE 5 ★

LE BUDGET

Pour calculer le budget, on s'aidera du dépouillement et du plan de tournage établis précédemment.

La composition du budget

1. Le prix de la pellicule et de son développement

Cela représente souvent l'essentiel du budget d'un court métrage en format cinéma (16mm ou 35mm).

En pratique, il faut compter entre trois et cinq fois plus de pellicule que la durée prévue pour le film.

2. La location des costumes, des décors et des accessoires

Pour la chiffrer, on s'aide du dépouillement.

3. Le salaire des acteurs, des figurants, et des techniciens

S'il y a des salaires à payer, il est très fortement conseillé de passer par un producteur, à cause de la complexité des papiers administratifs et des assurances.

4. Les frais de régie

Ils comprennent les déplacements (train, essence...), la nourriture (restaurants, sandwichs, boissons), les hôtels, et les locations de véhicules (voitures, camionnettes)...

5. La location du matériel de tournage

Il s'agit de la location de la caméra, des éclairages et de la machinerie.

6. Le montage et le mixage

On tentera de se faire prêter le matériel nécessaire (amis, MJC, écoles de cinéma...), car le prix de location d'une salle de montage ou de mixage est exorbitant (compter 2000 € par jour, sans technicien !).

7. Le tirage d'une copie d'exploitation

Cela ne concerne encore une fois que les courts métrages tournés en format cinéma (pellicule super 8mm, 16mm ou 35mm). Ne pas hésiter à négocier les prix, en mettant en avant le caractère amateur du projet...

Si le film a été réalisé en format vidéo, il faut prévoir un budget pour tirer des copies VHS, DV ou DVD du film, plus le transfert du film dans un format de vidéo professionnelle (DVCAM, DVCPRO, BETA-SP...), ou sur pellicule...

8. Les frais de production

Enfin, on prend en compte le tarif exigé par la société de production, qui aura parfois (rarement !) fait l'avance de cet argent, et qui exigera un fort retour sur investissement !!!

Lorsque l'on passe par une « boîte de prod. », il est très important de bien lire les contrats que l'on va signer. Il peut arriver qu'en cas de désaccord avec le [producteur](#), celui-ci s'oppose purement et simplement à la sortie du film en salles (Cf : [cession de droits d'auteur...](#))!!!

● Exemple : le budget du court-métrage « [SŒURS LUMIERE](#) » ●

Le film a été tourné en cinéma super-16mm en 1994 (5 jours de tournage) et a une durée de projection de 12 minutes

N° POSTE	RUBRIQUES	COÛT
1	Coût du personnel - Salaires des techniciens	40 000,00 F
2	Décors et costumes	20 000,00 F
3	Transports - Défraiement - Régie	50 000,00 F
4	Moyens techniques- location de matériel - montage	55 000,00 F
5	Pellicules et laboratoires	65 000,00 F
6	Gonflage en 35mm	15 000,00 F
7	Tirage de 2 Copies 35mm	15 000,00 F
8	Imprévus	10 000,00 F
	TOTAL DES EMPLOIS (T.T.C.)	270 000,00 F

★ ÉTAPE 6 ★

LE FINANCEMENT

1. Le temps consacré à la recherche de financement

Afin de profiter de l'argent nécessaire pour le tournage en temps et en heure, il vaut mieux s'y prendre au moins un an avant ! Dans le cas du DEFI JEUNES (ministère de la Jeunesse et des Sports), si l'on passe devant le jury fin novembre, on reçoit l'argent en juin de l'année suivante. Pour d'autres organismes, cela peut être encore bien plus long et incertain ! L'argent est de plus en plus « cher » de nos jours.

2. Le gonflage du budget

On n'hésite donc pas à 'gonfler' le budget, c'est-à-dire à l'augmenter, au cas où une somme qui nous était promise n'arrivait pas en temps voulu...

3. La mise en place des dossiers

On réalise des dossiers clairs et 'propres', conçus sur ordinateur, regroupant tous les documents mis en place lors des étapes précédentes. Il ne faut pas hésiter à donner des explications techniques, car cela réconforte les partenaires financiers, et cela rendra votre projet encore plus sérieux !

● Voici, par exemple, les principaux sponsors et partenaires du film [Sœurs Lumière](#) ●



★ ÉTAPE 7 ★

LA PRÉPARATION DU TOURNAGE

Lorsque le scénario, le découpage, le story-board, le dépouillement, le plan de tournage, et le financement ont été réalisés, on peut passer à l'étape plus concrète de la préparation du tournage.

1. Le casting

Il faut sélectionner un [comédien](#) pour chaque rôle en lui faisant effectuer un « bout d'essai » devant une caméra, où il aura à jouer une scène, souvent tirée du script. C'est en visionnant la cassette que l'on pourra mieux se rendre compte de la qualité d'un acteur de cinéma : sa photogénie, sa présence à l'écran, sa diction, ses gestes, son inventivité... Le casting est primordial, car ce sont en partie les acteurs qui vont porter le film et en faire le succès. Cette étape est très dure psychologiquement pour le [réalisateur](#), car souvent, son entourage ou les [acteurs](#) eux-mêmes, vont tenter de faire pression sur lui afin de décrocher un rôle... A cette étape, il est bon pour le réalisateur de confier la prise de décision finale à une autre personne, le [directeur de casting](#), afin d'écarter tout risque ultérieur de tension sur le tournage!

Si l'on ne dispose pas d'un budget suffisant pour payer ses acteurs, il existe de nombreux lieux pour repérer des comédiens « amateurs » de talent, qui seront sans doute prêts à tourner « gratuitement » : il s'agit des troupes de théâtre des MJC, des festivals de théâtre amateurs, des cafés-théâtres, ou des écoles de théâtre, voire de cinéma... Pour ce faire, il suffit d'afficher dans ces lieux une petite annonce présentant le projet avec ses coordonnées.

2. Le repérage des lieux

Le [réalisateur](#), accompagné du [chef opérateur](#), voire du [décorateur](#), doivent aller visiter tous les lieux utiles au tournage. On s'aidera du dépouillement, du scénario et du story-board pour s'assurer de la présence ou non de tous les décors prévus pour le tournage. On pourra ainsi repérer tous les décors manquants en prenant des photos des lieux dans tous les axes, en prenant soin à chaque fois de repérer le Nord.

Il est important de bien connaître les lieux du tournage, et d'aller les visiter aux jours et aux heures prévus dans le plan de tournage, afin de s'assurer qu'il n'y ait pas trop de nuisance sonore (marché, fête, chantier prévu...), et de prendre en compte le temps de trajet, la capacité électrique s'il y a besoin d'éclairage. Il ne faut pas non plus hésiter à demander des renseignements à la mairie ou au syndicat d'initiatives le plus proche, quant aux fêtes et travaux de voirie et de construction à venir...

Il faut aussi noter toutes les adresses et numéros de téléphone des propriétaires des lieux, qui pourront facilement être joints en cas de problème.

3. Les autorisations de tournage

Le [régisseur](#) demande aux autorités locales (police, mairie) des autorisations de tournage (pour les extérieurs, et surtout s'il y a des scènes avec des armes!!!).

N'oublions pas que toute personne peut s'opposer à un tournage « sauvage » et demander l'intervention de la police !

NB : Il vaut mieux effectuer les demandes d'autorisation au moins trois semaines à l'avance afin de ne pas avoir de mauvaise surprise...

★ ÉTAPE 8 ★

LE TOURNAGE

1. Les répétitions

Un [répétiteur](#) doit, si possible, faire jouer aux acteurs la veille au soir les scènes qui seront tournées lendemain (sous forme de « [répétitions mécaniques](#) »), et s'assurer ainsi que tout est en place (matériel, costumes, décors, jeu d'acteur...). C'est ce que l'on nomme le « [filage](#) » au théâtre.

D'autre part, il est nécessaire que les [acteurs](#) aient commencé les répétitions bien avant le début du tournage (comme c'est le cas pour une pièce de théâtre!), afin qu'ils soient déjà dans la peau de leur personnage. Le [réalisateur](#) pourra s'aider de leurs improvisations lors des répétitions, et les intégrer dans la mise en scène.

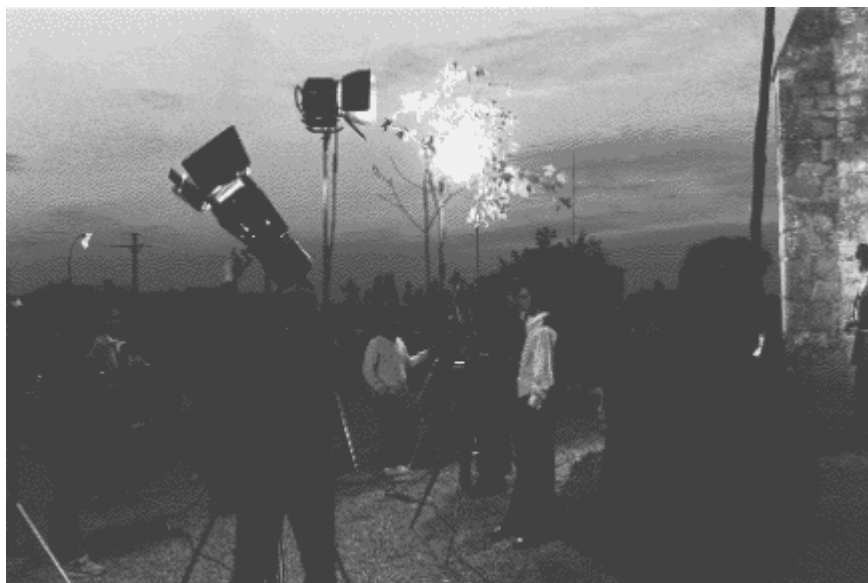
Un jeune réalisateur n'hésitera pas à demander des conseils à un [metteur en scène de théâtre](#) par exemple pour le placement des voix, le jeu et le déplacement des comédiens.



● Le metteur en scène de théâtre Franck Taponard (à droite) contrôlant le placement des voix des acteurs Thibaut de Chassey (à gauche) et Brahim Tekfa (à droite) sur le tournage de « [Sœurs Lumière](#) » ●

2. Le respect de l'emploi du temps

Il faut respecter coûte que coûte l'emploi du temps fixé à l'[étape 7](#) car chaque journée de tournage supplémentaire coûte très cher au [producteur](#) en hôtels et locations diverses ! Sans parler de la disponibilité des [acteurs](#) et techniciens, qui n'est souvent pas élastique...



🍷 La nuit tombe très vite en octobre! 🍷

3. La prévision d'un éclairage suffisant

On ne doit pas hésiter à se coucher plus tard si toutes les scènes ne sont pas tournées en temps voulu. C'est pourquoi le [chef électricien](#) devra souvent prévoir un éclairage suffisant (de type [HMI](#)) pour les scènes de jour tournées la nuit, ou bien pour éclairer les endroits très sombres.



🍷 Le chef électricien Franck Coquet (à droite) installe des projecteurs pour éclairer l'église de « [Sœurs Lumière](#) » 🍷

4. Les photographies de plateau

Le [photographe de plateau](#) n'hésitera pas à prendre des Polaroids à la fin de chaque plan, afin que la [scripte](#) puisse s'assurer des '[raccords](#)' entre les scènes (cela permet au [réalisateur](#) de se souvenir de l'emplacement de chaque objet et de la posture des [acteurs](#) à la fin de chaque prise).

En effet, un [faux raccord](#) peut entraîner la suppression pure et simple d'une séquence complète au montage!

★ ÉTAPE 9 ★

LE MONTAGE

1. Le dérushage

La [scripte](#), le [réalisateur](#) et le [monteur](#) reprennent le [découpage](#) (étape 2) et le comparent avec ce qui a été réellement tourné en visionnant les [rushes](#) : c'est les dérushage. Le tout est ensuite retranscrit dans un 'Rapport Image', qui comportera pour chaque plan : une brève description de l'action, le mouvement de la caméra, la grosseur de plan, les défauts d'image et de son, si le plan est retenu, s'il est en réserve, ou s'il est éliminé d'office du montage.

● Exemple : rapport image de la séquence II de « [Sœurs Lumière](#) »

A gauche, le scénario. A droite, le numéro des plans correspondant à l'action, suivis d'un rapide descriptif sur le contenu et la qualité de l'image ●

SÉQUENCE II	
<p>La cour de la maison d'Antoine</p> <p>LUMIÈRE, à Lyon. EXT. JOUR</p> <p>En fondu, arrivée d'une calèche qui franchit le portail. Le son de projecteur est remplacé graduellement par un son de machine à vapeur. Un bruit de sifflet. Le cadrage devra évoquer « <i>L'arrivée du train en gare de la Ciotat</i> ».</p> <p>De la voiture descendent Sonya et Betty, suivies d'un homme d'un certain âge (Antoine LUMIÈRE), puis de leur camériste Amélie, qui porte un gros sac de voyage à chaque main.</p> <p>Contre-champ. Devant le perron, Louis, le frère cadet, les attend et lance dans leur direction :</p> <p>Louis. <i>Ah, Betty, Sonya, nos belles vacancières ! On leur a enfin permis de quitter la Ciotat ? Vous n'avez pas</i></p>	
	<p>2/1 : gros plan. Louis à la fenêtre + arrivée de la calèche.</p> <p>2/4 : Traveling latéral D→G. Arrivée des sœurs. Sortie G de tous. Amélie reste sur le perron avec valises.</p> <p>2/5 : Plan serré Betty sur scène en continuité.</p> <p>2/6 : Idem pour Sonya.</p> <p>2/7 : Plan rapproché. Suivi d'Auguste dans l'escalier.</p> <p>2/8 : Plan rapproché. Enfants dans l'escalier.</p> <p>2/9 : Gros plan Sonya.</p> <p><u>En réserve :</u></p> <p>2/3 : Travelling latéral D→G. Ag et les enfants descendent les escaliers</p>

2. Le rapport son

L'ingénieur du son exécute le même travail pour la bande sonore et rapporte le tout dans un 'rapport son', où sont retranscrits tous les problèmes d'enregistrement rencontrés pendant le tournage.

● Exemple : rapport son de la séquence IV de « Sœurs Lumière » ●

SOUND REPORT RAPPORT SON		Sœurs Lumière		24/10/54	
PRODUCTION :		PRODUCTION TITLE / TITRE DE LA PRODUCTION		DAY, DATE / JOUR, DATE	
No: Annonce Bob 2 - 001202 3/6 2		IV 2		LUMIÈRE / PAUL	
		DIRECTOR / REALISATEUR		SOUND MIXER / CHEF OPERATEUR SON	
		STANIS CHASSAING		BOB 2	
		SOUND RECORDER / MAGNETOPHONE		ROLL (1/4") N° / BOBINE (6.25) N°	
CAMERA SPEED / VITESSE PRISE DE VUE		SOUND RECORDING SPEED / VITESSE ENREGISTREMENT SON		REPORT / RAPPORT N° :	
25 f.p.s.		3 1/4 ips / 7.5 f.p.s.		TRANSFER THE / REPRODUIRE LE :	
7 1/2 ips / 15 f.p.s.		15 ips / 30 f.p.s.			
SCENE / SCÈNE	TAKES / PRISES	REMARKS / OBSERVATIONS	SCENE / SCÈNE	TAKES / PRISES	REMARKS / OBSERVATIONS
3/6	2	campes			
	3	bonne			
3/7	1	Problème de MAFIA			
3/1	1	Bruit caméra			
	2	Bonne			
	3	Bonne			
	4	Bonne S.P			
7/3	1	Bonne			
7/4	1	Bonne			
7/5	1	Bonne			
6/1	1	Bruit enfant			
	2	moins bonne			
	3	Trop bruyante			
	4	Bonne			
6/2	1	Humble			
	2	Humble			

3. Le plan de montage

A partir du rapport son et du rapport image, le [réalisateur](#), souvent aidé du [monteur](#), sélectionne les meilleures [prises](#) de chaque plan, celles qu'il utilisera en priorité pour effectuer le montage. Il consigne toutes les informations précédentes plus les time codes de chaque plan dans un plan de montage.

● Exemple d'un plan de montage type ●

PLAN DE MONTAGE									
Titre du film:					Feuille n°:				
Image					Son			Temps	
PLAN	K7	TC début	TC fin	Descriptif	Direct	Off	Musique	Durée	Total
Numéro de la séquence, du plan et de la prise de vues (cf.:clap)	n° de la K7	Time code de début du plan	Time code de fin du plan	Résumé de l'action, échelle du plan,mouvement de la caméra....	Prise de son directe	Plan muet	Indications musicales	Durée utile du plan en secondes, celle qui sera digitalisée	-durée totale du plan (clap de début et « coupez » compris)
I.1.1	001	00:10:15:01	00:10:25:01	PE d'un groupe de gens	X	-	Mozart n°3	10	17

CUT (Indication de l'effet de transitions : cut, fondus...).

.....

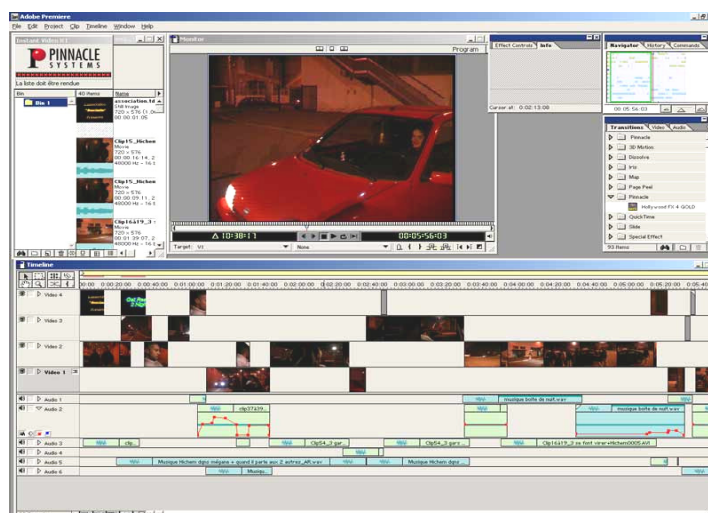
.....

4. Le montage

Le [monteur](#), souvent assisté du réalisateur, procède au montage des plans en s'aidant du [scénario](#) et du découpage. Pour cela, il utilise soit un [banc de montage film](#) (de plus en plus rare), soit un [banc de montage virtuel](#) (ordinateur (PC/MAC, station de travail) muni d'une carte d'acquisition (PINNACLE, FAST, MATROX...) et d'un logiciel de montage (Adobe Premiere, Ulead MediaStudioPro, Final CUT, Avid, Media100...).

Si le film a été tourné en format cinéma et que l'on monte en virtuel, il faudra tout d'abord effectuer un [télécinéma](#), c'est à dire filmer en vidéo la projection des [rushes](#) afin de pouvoir numériser le film sur l'ordinateur.

● Exemple : extrait du montage de « Get Ready 2 Night » tourné en DV en 2000, tel qu'il apparaît sur un PC équipé d'Adobe Premiere et d'une carte d'acquisition Pinnacle DV500 ●



5. Les raccords

Un raccord consiste à un changement de plan dans un film. C'est le choix du raccord qui va donner l'intensité du film.

Pour qu'un raccord soit « bon », il est nécessaire de respecter certaines [règles](#).

Il existe différents types de raccords :

- **-Le raccord dans l'axe** : lorsqu'on passe d'un plan d'ensemble à un plan rapproché ou l'inverse sans que la caméra n'ait changé d'axe, c'est à dire d'angle de prise de vue.
- Le raccord de regard** : quand à un plan A montrant un personnage qui regarde un objet ou une scène, le plus souvent hors champ, répond un plan B qui nous dévoile de son point de vue ce que le personnage regardait. Le raccord regard est lié à la figure du champ/contrechamp, qui ne lui est pas réductible.
- Le raccord de mouvement/sur un geste** : quand on opère une coupe au début d'un mouvement et que l'on raccorde au plan suivant la poursuite et la fin du même mouvement à la même vitesse et dans la même direction.
Note : cette coupe peut permettre de cacher la substitution d'un personnage par un autre, le second achevant le mouvement engagé par le premier.
On peut aussi profiter de ce raccord pour effectuer une [ellipse](#), c'est à dire une accélération de l'action, en ne sélectionnant que le tout début et la toute fin du mouvement.
- Le champ/contrechamp** : quand à un premier plan dirigé sur un sujet succède un second plan dont la prise de vue est faite dans la direction opposée au sujet.
- Le raccord de direction** : c'est le fait de faire succéder à un plan d'une personne qui sort du champ, un plan d'une personne qui entre dans le champ.
- Le volet naturel** : c'est lorsque l'on décide de couper le plan au moment où un personnage ou un objet qui passe devant l'objectif, l'obstrue totalement (noir). On reprend ensuite le montage sur un autre plan où l'on passe du noir à l'image par un effet de fondu.
- Le raccord pano** : il est employé dans les films d'action pour soutenir le rythme. Il s'agit de terminer le plan A par un pano rapide dans un sens et de débiter le plan B suivant par le même procédé. C'est l'équivalent des « lignes de vitesse » des bandes dessinées ou dessins animés.
- Le raccord au flou** : on termine le plan A par un flou et on commence le plan B par un autre flou (ex : flash-back).
- Le raccord analogie** : on se sert d'une similitude de formes ou de couleurs pour raccorder 2 plans.

6. Les effets

En plus des raccords que nous venons d'énumérer, on peut ajouter différents effets aux images :

-Le fondu enchaîné : c'est un trucage optique produisant un chevauchement, généralement de courte durée, de 2 images consécutives avec surimpression et effacement de la fin d'un plan par le début du plan suivant.

-Le fondu au noir ou fondu au blanc : c'est l'extinction puis la suspension passagère des images du film par obscurcissement ou éclaircissement progressif de l'image. Cela marque en général un écart temporel entre deux séquences. Le fondu constitue un des principaux moyens de l'[ellipse](#) cinématographique parfois à dominante spatiale ou temporelle.

-Le volet : c'est un procédé optique par lequel une image est littéralement chassée, généralement de gauche à droite ou de droite à gauche, par le plan qui suit.

-L'ouverture ou la fermeture au noir ou blanc : c'est la disparition ou l'apparition progressive de l'image, qui surgit du noir ou du blanc sur l'ensemble de la surface de l'écran.

-L'ouverture ou la fermeture à l'Iris : c'est l'apparition ou la disparition de l'image, généralement sur fond noir, à partir d'un cache en forme de cercle, qui s'agrandit jusqu'à coïncider avec tout l'écran, ou au contraire se rétrécit jusqu'au noir complet. Figure courante dans le cinéma muet, elle permet de mettre l'accent sur un fragment de l'image (cf. : Charlot).

7. Les options de montage

Lorsque l'on monte un film, on dispose de plusieurs options de montage :

-Le montage cut : c'est une coupe franche, un passage brusque d'un plan à un autre sans aucun effet optique. Il représente normalement 95% des plans.

-Le jump Cut : c'est une saute d'image. Effet obtenu en retirant un fragment au milieu d'un plan et en raccordant en cut le début et la fin de ce même plan : cela produit une saute à l'écran et un saut dans l'action (cf.: « A bout de souffle » de Jean-Luc Godard). Cela permet de dynamiser une action très longue : voiture qui arrive de très loin, personnage qui se rapproche de la caméra venant du fond d'un couloir (cf : générique de début de notre court métrage, [Higlander](#)).

-Le montage alterné : série de plans donnant à voir en alternance deux actions simultanées (ou davantage), ayant lieu à distance. Par exemple, lors d'une poursuite, le montage effectue souvent un va-et-vient entre les poursuivants et les poursuivis. L'essentiel ici est que les deux actions se déroulent dans le même temps. Mais outre leur lien temporel, les deux actions ont souvent un lien de causalité (cause / conséquence).

-Le montage parallèle : C'est un type particulier d'alternance de plans ou de séquences n'offrant aucun rapport de simultanéité ou de causalité entre eux. Il est davantage l'expression d'une mise en rapport logique ou sémantique entre deux termes qui le plus souvent ne sont pas destinés à se rencontrer, puisqu'ils appartiennent à des temps et des espaces différents. Déterminé à la fois par le contenu et par le sens explicite ou implicite de la scène, le montage en parallèle sert souvent des figures de style comme la comparaison, la métaphore ou l'opposition.

-**Le split-screen** : c'est le procédé par lequel l'écran est divisé en deux ou plusieurs parties. D'abord alternative du champ/contrechamp, il est devenu un moyen de s'affranchir de l'arbitraire du montage. Figure emblématique des films de Brian de Palma, il y sert une sorte de schizophrénie de la vision absolue. Le split-screen travaille le lien selon 4 modes :

-un lien spatial avec la figure du suspens (poursuivi et poursuivant occupent chacun la moitié de l'écran).

-un lien optique incarné par exemple par le champ contrechamp

-un lien plastique

-un lien mental, qui, cousin de la surimpression filmique, contraint le spectateur à effectuer une synthèse imaginaire formant une 3^{ème} image invisible.

-**Le « plan de coupe »** : si un raccord de mouvement laisse à désirer, ou s'il y a une faute de raccord (30°, 180°, etc), on peut utiliser des plans de coupe pour lier ses plans. Il s'agit d'un plan qui évoque l'action principale sans la montrer. Par exemple, pour un western, cela peut être un plan de l'enseigne d'un saloon qui bat, ou un nuage de poussière soulevé par le vent dans le désert. Mais attention, une utilisation excessive des plans de coupe va à l'encontre de l'évolution dramatique de la scène. Les plans de coupe peuvent aussi avoir un rôle dans le rythme du film : on peut par exemple enchaîner plusieurs plans de coupe rapidement.

En résumé, pour ce qui est de la technique de montage, en cas d'hésitation, il vaut mieux raccourcir un plan plutôt que de l'allonger. De même, il vaut mieux faire des raccords « en mouvement » plutôt que d'attendre qu'une action soit terminée pour changer de plan.

Petites astuces :

- Lorsque l'on ne sait pas si un plan est utile ou non, il suffit de le retirer du montage et de visionner à nouveau la scène sans ce plan. Si cela ne choque personne, c'est que le plan est inutile, et que l'on a bien fait de l'enlever!
- Si l'on sent qu'il y a un problème dans l'enchaînement des plans d'une séquence, une bonne solution consiste à couper le son et de visionner à nouveau la séquence : on sera alors plus attentif aux images ! Autre solution : lire le film à l'envers, en retour rapide, ou en retour image par image ! Cela permet de déceler plus facilement une « faute de raccord ».
- Enfin, il ne faut pas hésiter à couper une séquence ou un plan si celui-ci offre moins de rythme que les autres... Dur dilemme!

★ ÉTAPE 10 ★

LE MIXAGE

1. L'ajout de sons

Lorsque les images s'enchaînent bien, le [mixeur](#) peut travailler la bande sonore en ajoutant des bruitages, musiques ou voix off, sur différentes pistes sonores.

Il est à noter qu'au cas où l'on ne dispose pas de [compositeur](#), les musiques non originales doivent être déclarées à la SACEM, ce qui est toujours compliqué lors de la diffusion (nombreuses démarches administratives et coût).

Le [compositeur](#), son [agent](#) ou son [producteur](#), s'il n'a pas donné préalablement son accord, peut empêcher sa musique de figurer sur la bande originale d'un film.

Nous conseillons de prendre toutes les mesures nécessaires afin d'éviter que le film ne reste bloqué à la fin du montage pour des « raisons juridiques ».

La meilleure solution étant de demander à un groupe « amateur » de composer la musique du film : les musiciens accepteront souvent de céder leurs [droits d'auteur](#) en échange d'une diffusion auprès d'un large public...

2. Le plan de mixage

Le [mixeur](#) effectue un 'plan de mixage' dans lequel il inscrit, sous forme de bandes ou pistes, tous les sons dont il aura besoin et le moment précis de leur apparition. Pour cela, il se fait aider de l'[ingénieur du son](#) qui a été présent pendant le tournage, et qui a une bonne idée de l'ambiance sonore à donner au film.

- Exemple : les 15 premières secondes du plan de mixage de « [Sœurs Lumière](#) », qui a été mixé en mono.
Comme on peut le constater, 6 pistes son ont été nécessaires ●

PLAN DE MIXAGE
du film "Sœurs Lumière"

IMAGE (Identification)	Médailleur château	Carton : "18 mars 1895"	Arrivée Cheval (vu par fenêtre)	GP Betty monte escalier EXT	Large entrée INT (tous montent escalier)
Temps donné en : min', sec'', n° im.	00'00'' 00	00'05' 01	00'08' 22	00'12'' 03	00'14'' 22
N° PLAN	1	2	3	4	5
DIRECT 1				00'11'' 20	↑
DIRECT 2			00'11'' 20	00'15'' 00	
			Off : Louis "les enfants!"		
DIRECT 3		00'07'' 11	00'11'' 17		00'2
		Ambiance			
VOIX OFF					
MUSIQUE	-00'00'' 11				
AMBIANCE		Oiseaux (nature)			
		note : 2 pistes sont peut-être nécessaires.			

3. Le mixage

Grâce au plan de mixage, le [mixeur](#), à partir des pistes son déjà synchronisées lors du montage, va améliorer considérablement la bande sonore, en y ajoutant divers effets (musiques, réverbérations, échos, contrôle des graves/aigus et du volume, suppressions de bruit de fond...). Le [bruiteur](#) peut aussi intervenir à cette étape pour rendre plus riche la bande sonore, mais cela coûte très cher!

Il faut savoir que le coût de location d'une salle de mixage professionnelle comme le studio PCP à Paris avoisine les 10 000F par heure!

Mais Aujourd'hui, il est possible d'effectuer un mixage quasi-professionnel chez soi sur PC ou MAC grâce aux logiciels NUENDO de Steinberg ou Vegas Video de Sonic Foundry . Par contre, rien ne remplacera un [mixeur](#) professionnel!

4. La masterisation

A la fin de ce travail, toutes les pistes son de l'étape du montage sont regroupées sur une cassette DAT comportant une ou deux pistes, selon que le son est monophonique ou stéréophonique, voire plus si l'on mixe en Dolby Digital 5.1 ou DTS (mais cela coûte une fortune en droits d'utilisation de la marque DOLBY!).

Cette cassette doit être impérativement synchronisée par un [Time-Code](#) aux images du film, si l'on ne veut pas se retrouver avec un son décalé par rapport à l'image sur la [copie d'exploitation](#)!

★ ÉTAPE 11 ★

TIRAGE DE LA PREMIÈRE COPIE : « LA COPIE ZÉRO »

1. L'EDL

A partir du montage, le [monteur](#) élabore manuellement ou informatiquement une EDL (Edit Decision List), sur lequel il va reporter par écrit la liste de tous les plans qu'il désire utiliser dans le montage, en précisant l'image de début et de fin de chaque plan, l'ordre chronologique de chaque plan dans le film, et les effets spéciaux (fondu enchaîné, inversion, ralenti...).

● Exemple : extrait de l'EDL des 2 premiers plans de « Get Ready 2 night » ●

```
[ 'Adobe Premiere® Generic Edit Decision List'
,Work_Start=0,Work_End=15970,
[Tracks,
  [Track #0,
    [Video],
    [Track_Record #0, ClipID=43, Start=1733, End=2600],
    [Track_Record #1, ClipID=44, Start=3684, End=3914],
    [Track_Record #2, ClipID=45, Start=8034, End=8165],
    [Track_Record #3, ClipID=46, Start=8165, End=8268],
    [Track_Record #4, ClipID=47, Start=10004, End=10106],
    [Track_Record #5, ClipID=48, Start=12336, End=12963],
    [Track_Record #6, ClipID=49, Start=12963, End=13945],
    [Track_Record #7, ClipID=50, Start=14266, End=15604],
  ],
  [Track #1,
    [Video],
    [Track_Record #0, ClipID=51, Start=8413, End=8861],
  ],
  [Track #2,
    [Video],
    [SuperImpose],
    [Track_Record #0, ClipID=52, Start=50, End=700,
      [RubberBand, Max=22,
        [Band_Point #0,h=0,v=0],
        [Band_Point #1,h=49,v=22],
        [Band_Point #2,h=516,v=22],
        [Band_Point #3,h=650,v=0],
      ],
    ],
    [Overlay, Type='None',
      [Garbage_Matte,Left=0,Top=0,Right=117,
        Bottom=87,
        [Point #0,h=0,v=0],
        [Point #1,h=117,v=0],
        [Point #2,h=117,v=87],
        [Point #3,h=0,v=87],
      ],
    ],
  ],
],
],
```

2. Le montage négatif

Le [monteur](#) confie cette EDL à un laboratoire qui, à partir des négatifs, va effectuer le '[montage négatif](#)' du film, en collant bout à bout le négatif de tous les plans que l'on a sélectionnés. C'est à partir de cette pellicule montée que l'on pourra tirer les copies du film.

3. L'étalonnage

Le négatif est développé en [interpositif](#), à partir duquel le [chef-opérateur](#), en collaboration avec l'[étalonneur](#), vont 'étalonner' le film, c'est à dire limiter les problèmes de surexposition ou de sous-exposition de l'image, et respecter au mieux les couleurs et l'ambiance lumineuse voulues par le réalisateur.

L'étalonnage peut aussi permettre, si le réalisateur le désire, de donner une tonalité particulière au film, grâce à des filtres de couleurs. On peut même obtenir du noir et blanc à partir d'une image couleur en extrayant le vert!

4. Le tirage de la copie-zéro

Enfin, le laboratoire réunit la bande-son et le négatif du film et développe le tout en tenant compte de l'étalonnage et des effets spéciaux. On obtient ainsi la première copie du film, appelée aussi '[Copie Zéro](#)'. Cette copie servira à corriger sur les copies ultérieures (1, 2, 3...) les erreurs éventuelles rencontrées à cette étape.

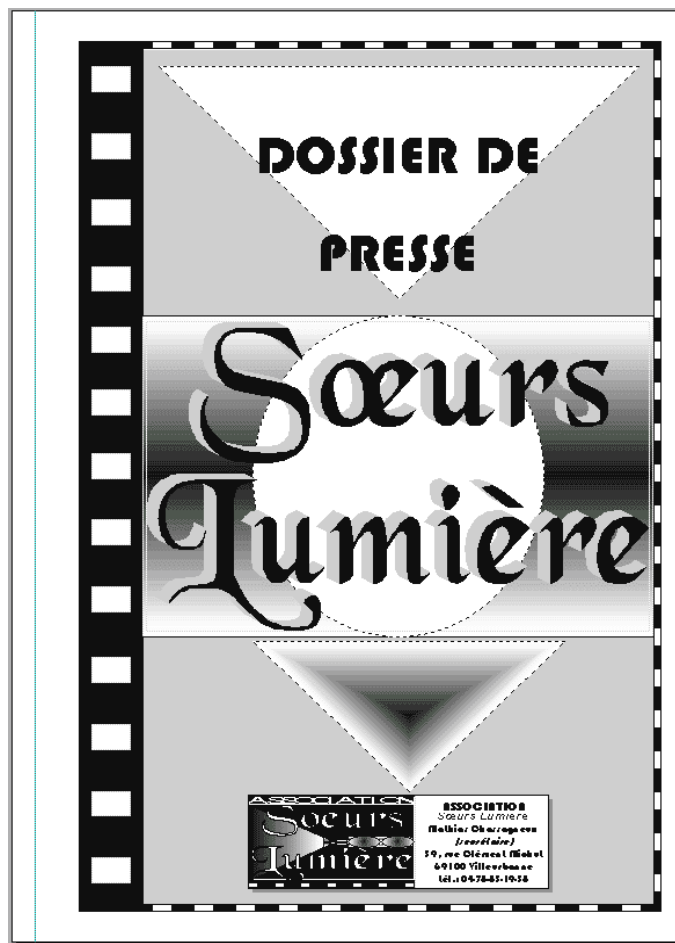
★ ÉTAPE 12 ★

LA DIFFUSION

1. Le dossier de presse

A partir des photos du tournage et des articles de presse, l'[attachée de presse](#) élabore un « dossier de presse », qu'elle joindra avec le film aux diffuseurs éventuels.

● Extraits du dossier de presse de l'Association « Sœurs Lumière » ●





2. L'inscription du film aux concours

Il ne faut pas hésiter à s'inscrire aux concours de courts métrages (une centaine en France), dont on trouvera les coordonnées dans des revues ou organismes spécialisés (BREF, ou l'Agence du Court Métrage), ou bien sur Internet...

Même si l'on n'est pas sélectionné à un festival, le film va être vu par des personnes du jury, qui pourront se souvenir de vous plus tard...

Exemples de Festivals de courts-métrages auxquels a participé « [Sœurs Lumière](#) »

Festival du court métrage de Brest (1995)

Festival International du Film de Cannes (1996)

Festival du Court Métrage de Cergy (1995)

Festival de l'image de film de Chalon-sur-Saône (1995)

Festival du court métrage de Clermont Ferrand (1996)

Festival Atout-Court de Décines (1995/96)

Rencontre Cinéma de Digne-les-Bains (1996)

Festival Jeune Public de Laon (1995)

Festival du Film Court de Lille (1995)

Festival Cinéma de Lyon (1997)

Festival des Ecoles de Cinéma de Sarlat (1995)

Festival Côté Court en Seine-Saint-Denis (1996)

Festival du Film Court de Villeurbanne (1995)

3. La diffusion en salles

Le réalisateur ou le producteur peuvent aussi demander au gérant de la salle de Cinéma de son quartier de passer gratuitement le film en première partie de longs métrages... Il est vrai qu'il vaut mieux tomber sur une salle indépendante portant la mention « Arts et Essais », car leurs gérants sont souvent plus sympathiques et compréhensifs...

4. La diffusion TV

Si le film est suffisamment court (5/6 minutes) et qu'il a obtenu un beau palmarès, le [producteur](#) peut tenter une diffusion télé sur une chaîne régionale, ou nationale (La Cinquième, Arte, CTV, TLM, la Sept-Mont-Blanc). Cette diffusion donne droit au réalisateur à toucher des droits d'auteurs (calculés en fonction de l'heure d'écoute et de l'audimat), qui lui seront reversés directement par la chaîne TV.

5. Le réseau de diffusion

Bref, on se crée un véritable réseau de diffusion, que l'on pourra réutiliser pour ses prochaines productions.

On peut s'aider des réseaux déjà existants, comme l'Agence du court métrage (www.agencecm.com), l'association Gognol productions (www.gognol.com), ou Zarf prod (www.zarfprod.com)...

★ ÉTAPE 13 ★

COMBIEN GAGNE-T-ON?

1. Le remboursement des frais engagés

En général, un court métrage qui fonctionne bien (nombreux prix, diffusions télévisées, passage en première partie de long métrage) parvient seulement à rembourser les frais engagés sur le tournage !

2. Les prix obtenus

En effet, lors d'une diffusion TV ou cinéma, le [producteur](#) est rémunéré selon la durée du film. Et les films qui fonctionnent le mieux sont aussi les films les plus courts! Le [réalisateur](#), le [scénariste](#) et les [acteurs](#), eux, ne touchent qu'un minuscule pourcentage de la somme empochée par le [producteur](#) (entre 15 et 30%).

3. Conclusion

On ne s'enrichit pas en réalisant des courts métrages, mais ils offrent la meilleure formation pour passer au long métrage. C'est en tout cas bien plus enrichissant que de se contenter d'une simple école de cinéma, qui offre une formation souvent beaucoup trop théorique...

★ ANNEXES ★

GLOSSAIRE

LES TERMES TECHNIQUES

Angles de vue :

Suivant l'angle de prise de vue, la scène filmée n'a pas le même sens.

Il existe plusieurs angles de prise de vue :

- **La plongée** (abréviation PLO) : c'est lorsqu'on place la caméra au-dessus du personnage ou de l'objet filmé. L'effet produit est un tassement, un écrasement de la perspective qui donne une sensation d'enfermement, d'étroitesse, de difficulté. Elle infériorise le sujet.
-**La contre-plongée** (abréviation CPLO) : c'est lorsqu'on place la caméra au-dessous du personnage ou de l'objet filmé. A l'inverse le sujet sera valorisé et paraîtra plus grand, plus fort et plus dynamique.
-**Le point de vue** (abréviation PDV) : c'est lorsque le plan est censé représenter la vision d'un personnage (subjectivité).

Banc de montage film/virutel :

C'est l'appareil qui sert au monteur pour effectuer le montage.

S'il s'agit d'un banc de montage film, le monteur utilisera des bobines de pellicules pour faire le montage image, et de bandes magnétiques « nagra » pour faire le montage son. La table se chargeant de synchroniser le défilement du son avec celui de l'image. Ce type de banc n'est plus guère employé de nos jours, car il nécessite beaucoup de manipulations de la part du monteur, et beaucoup de place pour stocker sur des [chutiers](#) toutes les prises de vue.

S'il s'agit d'un banc de montage virtuel, le monteur pourra effectuer le montage directement sur un écran d'ordinateur, lui-même équipé d'un logiciel de montage et de cartes d'acquisition vidéo et son. Il en résulte un gain de temps et de place non négligeables. Il est alors possible de prévisualiser tous les effets spéciaux avant d'avoir à effectuer le [montage négatif](#).

Cession de droits d'auteur :

terme juridique indiquant que l'auteur cède tous ses droits (financiers) au producteur contre une certaine somme d'argent (parfois gratuitement). En France, l'auteur, même s'il a cédé tous ses droits au producteur, reste néanmoins propriétaire de ses droits « artistiques », qui ne peuvent être vendus (contrairement à ce qui se passe aux Etats-Unis par exemple). Il peut ainsi s'opposer de plein droit à toute modification du scénario ou du montage effectuée par le producteur sans son accord préalable.

Chutier :

accessoire de salle de montage permettant le rangement des chutes, c'est à dire des plans non montés.

Clap :

instrument servant à noter les références de [prise](#). En faisant claquer le clap devant la caméra, on obtient un repère visuel et sonore pour la synchronisation ultérieure du son et de l'image.

D'autre part, les références inscrites sur le clap sont : nom du film, nom du [producteur](#), nom du [réalisateur](#), nom du [chef-opérateur](#), numéro de la séquence, numéro du [plan](#), numéro de la [prise](#), situation de la caméra (soit en intérieur (INT) ou en extérieur (EXT), et soit en lumière du jour ou en lumière de nuit).

Le clapman devra pour chaque prise donner oralement les trois derniers numéros de la façon suivante : « titre du film », « situation », « numéro de la séquence » sur « numéro du plan », « numéro de la prise ».

Pour une prise muette (sans le son), le clap devra être tenu à l'envers.

Enfin, il existe différentes tailles de clap selon le type de plan tourné et la profondeur de champ de la caméra (gros plan=petit clap; plan d'ensemble=grand clap).

Copie d'exploitation :

copie destinée à une exploitation commerciale dans les salles de cinéma. Elle se distingue de la [copie-zéro](#), qui est avant tout destinée à peaufiner certains réglages.

Copie-zéro :

copie initiale servant à vérifier que le film ne comporte pas de défaut de synchronisation du son, de problème de qualité de l'image, de respect du montage et des effets spéciaux. C'est à partir de cette copie que l'on va effectuer tous les petits réglages nécessaires, et ainsi pouvoir tirer les copies d'exploitation (dites copie 1, 2, 3...)

Ellipse :

cela consiste à accélérer le temps de l'action grâce à un subterfuge de montage : fondu enchaîné, fondu au noir, flou, faux raccord...

Filage :

voir répétition mécanique.

Gonflage :

cela consiste, à partir d'un film tourné en format « amateur » (vidéo, super-8mm, super-16mm), d'en obtenir une copie dans un format plus « professionnel », comme le 35mm (format de référence des films projetés en salle sur grand écran).

Il existe pour cela plusieurs procédés : le kinescopage (le moins coûteux) consiste à filmer à l'aide d'une caméra professionnelle la projection du film au format amateur. Il y a aussi une autre technique (la plus chère) qui consiste à scanner [photogramme](#) par photogramme un film sur un ordinateur pour ensuite flasher numériquement le tout sur un négatif 16 ou 35mm...

HMI :

nom de marque de lampes aux halogénures métalliques de la firme Osram, devenu terme générique pour désigner ce type de lampe. Le HMI a la particularité d'avoir presque la même température de couleur que la lumière du soleil (soit environ 6000°C). On peut donc l'utiliser pour tourner la nuit ou en studio, de manière à ce que le spectateur croie que les scènes sont tournées à la lumière du soleil.

Interpositif :

c'est le résultat d'un développement « brut » du négatif en positif, sans qu'il y ait eu de réglage préalable de l'étalonneur visant à améliorer les couleurs et les contrastes de l'image. Cela permet d'obtenir une copie des rushes du film à moindre coût. C'est souvent à partir de l'interpositif que sera effectué le montage (on l'appelle alors la copie de travail).

Matériel de Tournage :

voir [machinerie](#).

Machinerie :

Ce sont tous les appareils pouvant être utilisés pour tourner un film. Il peut s'agir de chariot de travelling, de grue, de trépied, de steadycam...

Montage négatif :

montage du film à partir du négatif, effectué en laboratoire, à partir d'une liste de montage (EDL) comportant un time-code, transmise par le monteur du film. Le résultat doit correspondre exactement au montage positif effectué préalablement par le monteur. Il comporte en outre certains effets comme les fondus enchaînés, effets qui ne peuvent être réalisés qu'en laboratoire. Ce montage ne doit intervenir que lorsque le montage positif est terminé, car il oblige à manipuler le négatif du film, c'est à dire l'original ou le « master ».

Mouvement de caméra :

Ce sont tous les plans qui sont en mouvement.

Il existe plusieurs mouvements de caméra :

- **le panoramique** (abréviation PANO) : rotation de la caméra sur son pied de gauche à droite (PANO G-D) ou de droite à gauche (PANO D-G) ou encore de haut en bas (TILT) ou de bas en haut.
- **le travelling** (abréviation TRAV) : la caméra effectue un travelling lorsqu'elle est fixe sur un axe en mouvement (chariot de travelling, caméra épaule, steadycam). On peut effectuer un travelling avant (la caméra avance), un travelling arrière (la caméra recule), un travelling latéral (la caméra avance ou recule perpendiculairement à l'action), un travelling compensé (on compense l'avancée ou le recul de la caméra par un zoom avant ou un zoom arrière : extrêmement difficile à réaliser!!!).
- **le travelling optique** (ou ZOOM) : le mouvement est simulé par le zoom de la caméra, il resserre le cadre (zoom avant) ou l'élargit (zoom arrière).

Pellicule :

long ruban souple. Support matériel des images cinématographiques.

Photogramme :

c'est la plus petite partie de la pellicule filmique : les petits cadres perforés sur les côtés dont le défilement dans le projecteur donne l'illusion du mouvement.

Sur une pellicule 35mm (format standard de l'industrie cinématographique), chaque photogramme est séparé du suivant par 4 perforations verticales de chaque côté de la pellicule, contre deux seulement de chaque côté sur les pellicules 16mm.

Plan :

suite continue d'images enregistrées par la caméra au cours d'une même prise.

Il y a plan fixe (plan enregistré par une caméra immobile), le plan bougé (idem avec la caméra qui bouge), et le plan séquence (plan obtenu en filmant tout une séquence en un seul plan).

Il existe différentes façons de cadrer la scène filmée (la grosseur de plan) :

- macro** (un oeil)
- très gros plan** (les deux yeux)
- gros plan ou plan serré** (le visage ou un objet)
- plan rapproché** (l'acteur est filmé jusqu'au nombril)
- plan américain** (l'acteur est filmé jusqu'à mi-cuisse)
- plan moyen** (l'acteur est filmé en pieds)
- plan large ou plan demi-ensemble** (groupe de personnes)
- plan d'ensemble** (vue d'une maison)
- plan général** (vue d'une rue).

Prise :

diminutif employé pour désigner une « prise de vue ». Lorsque l'on tourne un film, il faut respecter le découpage et tourner tous les plans prévus sur ce dernier. Mais on va parfois devoir retourner certains plans ratés. On aura alors effectué plusieurs « prises » pour ces plans.

Prise de son :

Lors de la prise de son, il faut faire varier la distance du micro au sujet en fonction du cadre ou plan choisi. Des plans serrés exigent un micro proche, pour des plans plus larges, le micro doit se trouver plus éloigné. Ainsi la perspective sonore correspond à celle de l'image.

On utilise le plus souvent une perche pour approcher le micro des sujets. Mais il faut faire attention à maintenir le micro hors cadre et à ne pas faire d'ombres sur le cadre.

Raccord :

résultat d'une action qui s'enchaîne parfaitement en passant d'un plan à un autre plan. Pour qu'il y ait un raccord, il faut que l'action, en passant d'un plan à un autre, ne choque pas le spectateur.

Par opposition, on appelle faux raccord, un enchaînement de plans raté : cas typique d'un acteur qui a en sa possession un objet qui va disparaître bizarrement au cours de l'action (et qui peut même parfois réapparaître à la fin de la scène!!!).

Règles :

La construction d'une image comporte ses règles :

- **-Règle des 3 tiers** : il faut partager l'image en 3 parties égales dans sa verticalité et son horizontalité, les points d'intersection sont les points de force. L'œil du spectateur est attiré par les 4 points de force. Il faut donc fabriquer son image en utilisant les lignes et points de force.

Avant de filmer une image, il faut aussi connaître les règles de base du montage (les fameux « raccords » et autres « plans de coupe ») afin de ne pas se trouver en manque de plans lors de la phase de montage.

-Le raccord de valeur de plan : Il faut sauter au moins une valeur de plan entre 2 plans montés : Par exemple, on peut passer d'un Plan rapproché taille à un Gros plan.

-La règle des 30 degrés : il est conseillé, en plus du changement de valeur de plan, de décaler l'axe de la caméra d'au moins 30° par rapport au plan précédent. Cela évite d'avoir une sensation de « saute d'image » lorsque l'on passe d'un plan à un autre.

-La règle des 180 degrés : le réalisateur doit définir un axe imaginaire entre les éléments principaux de la scène (2 personnes qui parlent). Dans tous les plans qui comptent la scène, la caméra ne pourra franchir cet axe (sauf dans le cas d'un travelling où le spectateur serait informé de la transgression de l'axe).

Régie :

voir [régisseur](#)

Répétition mécanique :

consiste à demander aux acteurs de répéter une scène en n'effectuant que leurs déplacements. Ce type de répétition permet en général au cadreur et au chef opérateur de mettre en place un plan sans pour autant que l'acteur ne se fatigue inutilement à rejouer la scène X fois pour rien.

Rushes :

copies positives tirées par le laboratoire dès le développement du négatif et dont la projection, généralement effectuée en fin de journée pour les plans filmés la veille, permet à l'équipe de réalisation d'apprécier le résultat des prises de vues.

SACEM :

Société des Auteurs Compositeurs et Editeurs de Musique. Cette société gère les droits d'auteurs, et la répartition de ceux-ci entre les auteurs, les compositeurs et les éditeurs (qui le plus souvent prennent la plus grosse part du gâteau!).

Script :

terme américain utilisé couramment pour désigner le scénario.

Société de Production :

voir [producteur](#).

Steadycam :

Nom de marque d'un dispositif de prises de vues conçu pour les caméras portables : l'opérateur porte un harnais spécial, auquel la caméra est reliée par un système de bras et de ressorts qui conduit à ce que la caméra « flotte » devant l'opérateur. Cette suspension absorbe la majeure partie des irrégularités du mouvement de l'opérateur (marche à pied, course, montée d'un escalier...)

Télécinéma :

technique servant à transférer la pellicule des films cinéma sous forme vidéo.

On trouve différents procédés dont les deux principaux consistent soit à filmer la projection du film avec une caméra vidéo, soit à scannériser le film [photogramme](#) par photogramme.

Time-code ou code temporel :

Système permettant de retrouver rapidement un [photogramme](#) ou un son dans un film en format cinéma ou vidéo. Le codage standard est le suivant : numéro de bande ou de cassette, heure, minute, seconde, numéro d'image, soit xx:xx:xx:xx:xx.

De plus, il faut savoir que les films de cinéma sont la plupart du temps tournés à 24 images par seconde, alors que les films vidéo sont tournés à 25 (Europe), ou 29,97 (USA) images par seconde, soit ½ la fréquence du courant électrique servant de référence pour la synchronisation de la caméra (50hz en Europe et 59,94hz aux USA).

Voix-OFF :

voix que l'on entend sur la bande son, sans pour autant voir la personne qui la dit. Technique souvent utilisée dans le but d'ajouter un commentaire au film, visant à simplifier la compréhension de l'histoire pour le spectateur.

GLOSSAIRE

LES MÉTIERS DU CINÉMA

AVANT LE TOURNAGE :

Metteur en scène ou Réalisateur :

il est le créateur de l'œuvre cinématographique dont il assume la responsabilité. En Europe, contrairement aux Etats-Unis, c'est lui qui a le dernier mot (« le final cut »).

Producteur :

il réunit les éléments financiers, intellectuels, artistiques, techniques, juridiques et administratifs nécessaires à la réalisation d'un film.

Régisseur :

il est chargé de l'aspect logistique du tournage et prend en charge la réalisation administrative du plan de travail. C'est un chef de chantier.

Scénariste, Adaptateur, Dialoguiste :

il écrit et adapte scène par scène l'histoire et les dialogues d'un film. Ces trois postes sont souvent tenus par la même personne.

Scénarimagier (ou storyboarder) :

il dessine le scénarimage ou story-board.

Agent :

sa mission est de trouver du travail aux acteurs et aux metteurs en scène.

Directeur de Casting :

il doit intégrer les désirs du metteur en scène et lui amener l'acteur qui correspond à ses souhaits.

Maître d'armes :

il règle les combats.

Répétiteur :

il fait répéter les acteurs, le plus souvent lorsqu'il s'agit de scènes en langue étrangère.

Chef décorateur :

il est chargé par le producteur, en accord avec le metteur en scène, de l'exécution des décors conformément au scénario, au plan de travail et aux devis établis.

L'ensemblière :

elle est chargée de rassembler les meubles et objets du décor.

PENDANT LE TOURNAGE :

Scripte :

elle est la vérificatrice des travaux finis auprès du metteur en scène, le « mouchard » de la production, mais aussi et surtout la mémoire du film.

Chef opérateur :

il a la responsabilité visuelle d'un film et de son expression photographique.

synonymes : chef op., directeur de la photographie, cinématographe,

Cadreur :

il a la responsabilité du cadrage de l'image et de l'harmonie des mouvements de l'appareil de prises de vues.

Pointeur :

il règle la bague de l'objectif de la caméra et maîtrise la profondeur de champ.

Electricien :

il s'occupe du matériel électrique, et plus précisément des projecteurs.

Machiniste :

il est chargé de l'installation et du déplacement d'une partie du matériel sur le tournage (caméras, tours pour projecteurs, rails de travellings...)

Accessoiriste de plateau :

il est chargé de veiller à la présence de tous les objets servant à l'action et qui complètent le décor.

Ingénieur du son :

il est le responsable de la bande sonore pendant le tournage du film.

Perchiste :

il enregistre les sons « aérés », c'est à dire captés par un micro placé au bout d'une perche en carbone.

Photographe de plateau :

ses clichés sont la mémoire du film. Ils serviront souvent à concevoir l'affiche du film, mais aussi le dossier de presse.

Acteur :

il interprète les premiers ou seconds rôles d'un film. Son seul public : les techniciens!

Doublure :

elle remplace l'acteur pour les essais des lumières ou pour une scène de nu.

Cascadeur :

il fabrique, reproduit ou mime un accident et double l'acteur pour lui éviter les risques.

Figurant :

ce sont tous les acteurs qui se trouvent au second plan du film, qui n'ont pas un rôle prépondérant.

Costumière :

elle est responsable et parfois créatrice des costumes.

Habilleuse :

elle est chargée d'aider les acteurs à revêtir divers costumes prévus au fur et à mesure des changements de scène.

Maquilleuse :

elle modèle et arrange un visage de façon à ce qu'il soit le plus naturel possible pour le rôle joué.

APRÈS LE TOURNAGE :

Etalonneur :

il est chargé de doser le type et l'intensité de lumière avec lesquels le film négatif doit être développé pour obtenir la plus belle copie, ou tout au moins l'image espérée par le metteur en scène.

Monteur :

il donne vie au film en effectuant son montage plan par plan.

Compositeur :

il compose la musique du film et du générique.

Bruiteur :

il meuble un film avec des bruits.

Mixeur :

il assure la cohérence de la bande sonore d'un film en ajoutant des effets d'ambiance.

Affichiste :

il réalise l'affiche d'un film pour le compte du distributeur.

Attaché de presse :

il assure la promotion du film auprès des médias.